KANDUNGAN *AGGRESSIVE BEHAVIOR* DALAM FILM ANIMASI ANAK-ANAK (Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi

OLEH:
ANDRIANI
11461203858

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2019

KANDUNGAN *AGGRESSIVE BEHAVIOR* DALAM FILM ANIMASI ANAK-ANAK
(Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)

Disusun Oleh:
Andriani
11461203858

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk dimunaqasyahkan dalam sidang panitia ujian strata satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 31 Oktober 2019
Pembimbing

Liliza Agustin, M.Psi.,Psikolog
NIK. 130617122

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh:

Nama Mahasiswa : ANDRIANI

NIM : 11461203858

Judul Skripsi : Kandungan Aggressive Behavior dalam Film Animasi Anak-Anak (Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)

Telah dipertahankan di depan panitia ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada:

Hari/Tanggal : Kamis/28 November 2019

Bertepatan dengan : 1 Rabiul Akhir 1441 H

TIM PENGUJI

(.....)	**Ketua,** **Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd** **NIP. 196604231 99403 2 001**
(.....)	**Sekretaris,** **Liliza Agustin, M.Psi, Psikolog** **NIK. 130617122**
(.....)	**Penguji I,** **Dr. Khairil Anwar, M.A** **NIP. 19740713 200801 1 011**
(.....)	**Penguji II,** **Hirmaningsih, M.Psi, Psikolog** **NIP. 19730315 200710 2 003**

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak menzalimi manusia sedikit pun, tetapi manusia itulah yang menzalimi dirinya sendiri"

(QS. Yunus: 44)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya tulis ini untuk
kedua orang tua serta keluarga besarku tercinta,
yang selalu memberikan dukungan dan do'a,
sehingga dengan izin Allah, aku dapat
menyelesaikan karya tulis ini.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Kandungan *Aggressive Behavior* Dalam Film Animasi Anak-Anak (Analisis Isi Pada Film AnimasiAnak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)"**. Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa pelajaran juga pengajaran bagi seluruh umat manusia di dunia.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan do'a dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau periode 2018-2022.
2. Bapak Prof. Dr. Hairunnas M.Ag., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Periode 2018-2022.
3. Bapak Dr. Yasmaruddin Bardansyah, Lc., MA., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau periode 2018-2022.
4. Ibu Indah Puji Ratnani, S.Psi., M.A., selaku Penasehat Akademik (PA). Terimakasih atas nasehat, bimbingan dan waktu yang telah ibu berikan, semoga Allah balas kebaikan ibu berlipat ganda.

5. Ibu Liliza Agustin, M.Psi, Psikolog, selaku dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas waktu, ilmu, dukungan, bimbingan dan kesabaran yang ibu berikan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi. Semoga ilmu yang ibu berikan dapat bermanfaat dan Allah balas kebaikan ibu dengan berlipat ganda.
6. Bapak Dr. Khairil Anwar M.A, selaku narasumber I. Terimakasih atas ilmu, dukungan, masukan, saran yang telah bapak berikan kepada peneliti. Semoga ilmu yang bapak berikan dapat bermanfaat dan Allah balas kebaikan bapak dengan berlipat ganda.
7. Ibu Hirmaningsih M.Psi, Psikolog, sebagai narasumber II. Terimakasih atas semua masukan, saran, ilmu, dan bimbingan yang telah ibu berikan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ibu dengan berlipat ganda.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih atas ilmu, nasehat, pengalaman, dan dukungan yang telah diberikan selama perkuliahan ini, semoga Allah balas kebaikan Bapak-bapak dan Ibu-ibu berlipat ganda.
9. Seluruh staf kepegawaian Fakultas Psikologi atas bantuan terkait administrasi perkuliahan, semoga Allah balas dengan kebaikan yang berlipat ganda.
10. Ayah dan Ibu tercinta. Terimakasih banyak atas kasih sayang, perhatian, dukungan, semangat, nasehat, dan do’a yang selalu menyertai setiap langkah peneliti. Semoga ayah dan ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

11. Kepada keluarga besar yang selalu mendukung dan menyemangati peneliti. Terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
12. Kepada Eki, sahabat sekaligus peng-*coder* II yang telah membantu peneliti, terimakasih banyak atas doa, dukungan dan waktu yang telah Eki berikan. Semoga Allah membalas kebaikan Eki berlipat ganda.
13. Terimakasih kepada Dea, Dwi, Randy, Liza, Indah, Uci dan Oci, yang telah memberikan dukungan dan doa kepada peneliti, semoga suatu hari nanti kita bisa berkumpul kembali.
14. Seluruh teman seperjuangan dari kelas A sampai F, terkhusus untuk "*Amplop Squad*" (Kelas A angkatan 2014). Terimakasih atas kebersamaannya selama 4 tahun lebih ini telah menjadi bagian dalam sejarah hidupku semasa perkuliahaan, bahagianya telah dipertemukan dengan kalian semua, dan semoga silaturahmi dan ukhuwah kita selalu terjalin hingga dikumpulkan kembali di jannah-Nya.
15. Kepada seluruh pihak manapun yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan baik moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah membalas kabaikannya dengan berlipat ganda.

Sebagai hamba yang tidak sempurna dan memiliki keterbatasan, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan

manfaat bagi pihak-pihak tekait, lingkungan akademik Fakultas Psikologi UIN Suska Riau dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 29 Oktober 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

KANDUNGAN *AGGRESSIVE BEHAVIOR* DALAM FILM ANIMASI ANAK-ANAK (Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)

Oleh:
Andriani
andrianiiaan@gmail.com

Fakultas Psikologi UIN Suska Riau

ABSTRAK

Anak-anak dapat terpapar agresi baik secara langsung dan juga dapat terpapar agresi dari media massa. Salah satu media massa adalah televisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku agresif pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional, untuk mengetahui bentuk perilaku agresif yang paling banyak ditemukan pada film animasi anak-anak di stasiun televisi nasional, dan untuk mengetahui film animasi anak-anak yang paling banyak mengandung perilaku agresif yang ditayangkan di stasiun televisi nasional. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Sampel diambil dengan metode *purpossive sampling*. Film animasi anak-anak yang dianalisis adalah film dengan jadwal tayang setiap hari di stasiun tv GTV, RTV, ANTV, dan MNCTV pada periode tanggal 01 sampai 07 Oktober 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 375 adegan yang tergolong kepada perilaku agresif berdasarkan teori Baron dan Byrne. Aspek perilaku agresif yang paling banyak ditemukan pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional adalah agresi langsung aktif verbal dengan frekuensi 146 adegan (38.93%). Adapun indikator perilaku agresi langsung aktif verbal yang mendominasi adalah perilaku membentak dengan frekuensi 105 adegan. Selanjutnya, adapun adegan perilaku agresif paling banyak ditemukan pada film animasi *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan di stasiun televisi GTV dengan frekuensi 130 adegan (34.6%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa film animasi anak-anak dewasa ini masih mengandung adegan-adegan agresif.

Kata Kunci: kandungan *aggressive behavior*, film animasi anak-anak, televisi nasional

The Content of Aggressive Behavior in Children Animated Films (Content Analysis on Children Animated Films at the National Television Stasion)

Oleh:
Andriani
andrianiiaan@gmail.com

Fakultas Psikologi UIN Suska Riau

ABSTRAK

Children can be exposed to aggression by directly and can also be exposed to aggression from the mass media. One of the mass media is television. This study aims to determine the frequency of aggressive behavior in children's animated films that aired on national television stations, to find out the most common forms of aggressive behavior in children's animated films on national television stations, and to find out about children's animated films that the most contain aggressive behavior that aired on national television stations. This research uses content analysis method. Samples were taken by purposive sampling method. The sample in this study was an children animated film which aired on a daily schedule at the TV stations GTV, RTV, ANTV, and MNCTV in the period 01 to 07 October 2018. The results showed that there were 375 scenes classified as of aggressive behavior based on Baron and Byrne's theory. The most aggressive aspect of aggressive behavior found in children's animated films that aired on national television stations was direct active verbal aggression with a frequency of 146 scenes (38.93%). The indicator of verbal active direct aggression behavior that dominates is snapping behavior with a frequency of 105 scenes. Furthermore, the most aggressive behavior scenes were found in the animated film Spongebob Squarepants which aired on GTV television stations with a frequency of 130 scenes (34.6%). Thus, it can be concluded that the children's animated film today still contains aggressive scenes.

Keyword: aggressive behavior content, children's animated films, national television

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Televisi merupakan salah satu media massa yang sering diakses oleh masyarakat di Indonesia. Hal ini berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Nielsen Consumer Media View* pada masyarakat dari 11 kota di Indonesia pada tahun 2017 lalu dan hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 96% dari 17.000 masyarakat yang berusia 10 tahun keatas memilih televisi sebagai media yang sering diakses dibandingkan dengan media massa lainnya (Pramudya, 2017).

Melalui televisi, masyarakat dapat mengakses informasi berupa berita terkini baik dari dalam maupun luar negeri, hiburan, olah raga, berita tentang selebriti tanah air, *variety show*, sinetron, film dan terdapat pula program untuk anak-anak seperti film animasi. Semua program tersebut ditayangkan oleh stasiun televisi selama 24 jam setiap hari. Oleh sebab itu, masyarakat sering mengakses televisi karena televisi menayangkan berbagai program yang menarik bagi pemirsanya.

Salah satu pemirsa yang mengakses televisi adalah anak-anak. Berdasarkan Santrock (2007), anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu dengan menonton televisi daripada dengan orangtua mereka. UNICEF melaporkan bahwa anak-anak di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu selama 5 jam perhari untuk menonton televisi (Haluan Riau, 2016). Hal ini menjadikan televisi sebagai media massa yang paling berpengaruh terhadap anak-anak (Santrock, 2011).

Wilson (dalam Santrock, 2011) memaparkan bahwa melalui televisi, anak-anak bisa mendapatkan informasi tentang dunia diluar lingkungan mereka dan televisi juga dapat memberikan model perilaku prososial bagi anak-anak. Akan tetapi, tidak semua program tayangan televisi dapat memberikan pengaruh yang positif bagi anak-anak, karena program siaran televisi dewasa ini juga sering menampilkan perilaku antisosial seperti perilaku agresif (Pervin, Cervone, & John, 2010).

Perilaku agresif merupakan perilaku yang sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun psikologis (Ormrod, 2009). Adapun adegan perilaku agresif seperti memukul, menendang, dan menembak sering ditampilkan pada program televisi, bahkan pada film animasi anak-anak (Prot, Anderson, Barlett, Coyne, & Saleem, 2017). Selain perilaku agresif, ada istilah lain yang sering kali dipakai, yaitu kekerasan (Rahman, 2013). Jika dimaknai secara psikologi, kekerasan diartikan oleh Anderson dan Bushman (2018) sebagai perilaku yang mengarah kepada bentuk agresi yang lebih ektrim, seperti penyerangan secara fisik dan pembunuhan. Lebih lanjut, Anderson dan Bushman (2018), menyatakan bahwa semua kekerasan termasuk perilaku agresif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kekerasan termasuk perilaku agresif.

KPI sebagai lembaga pengawas penyiaran telah membuat pelarangan dan pembatasan program siaran yang bermuatan kekerasan (KPI, 2012). Adapun program siaran dilarang untuk menampilkan secara detail peristiwa kekerasan seperti tawuran, pengroyokan, penyiksaan, penusukan, pengrusakan barang-barang secara kasar, pembacokan, menampilkan manusia atau bagian tubuh yang

berdarah-darah, terpotong-potong, menampilkan tindakan sadis terhadap manusia dan hewan dan lain sebagainya. Meskipun KPI telah menetapkan peraturan tentang pelarangan dan pembatasan adegan-adegan kekerasan, namun berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh KPI (2018), pada program animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional masih sering menampilkan adegan-adegan kekerasan.

Adapun contoh penayangan adegan kekerasan pada film animasi anak-anak seperti pada program siaran *Little Krisna* yang ditayangkan oleh stasiun ANTV pada tanggal 5 September 2014 pada pukul 11.46 WIB. Program Siaran tersebut secara eksplisit menayangkan adegan Krishna menarik ekor kerbau dan memutar-mutar tubuh binatang tersebut hingga terpelanting ke tanah dari ketinggian (KPI, 2014). Penayangan adegan kekerasan juga ditampilkan pada program siaran animasi "*Tom & Jerry*" yang ditayangkan oleh stasiun Global TV pada tanggal 5 September 2014 pada pukul 09.36 WIB. Program tersebut yaitu menayangkan secara eksplisit adegan membenturkan wajah Tom berkali-kali ke plang besi (KPI, 2014).

Banyak orang yang menganggap bahwa adegan kekerasan dan agresif yang ditampilkan pada film animasi anak-anak merupakan hal yang lucu karena dibalut dengan humor sehingga merasa tidak masalah dengan tayangan tersebut. Dalam hal ini, Gunter dan Furnham (dalam Potter & Warren, 1998) melakukan eksperimen dan menghasilkan temuan bahwa pemirsa televisi menilai penembakan dan perkelahian dalam film animasi sebagai tindakan yang kurang kasar, lebih lucu dan lebih cocok untuk anak-anak daripada jenis tindakan yang

sama pada program lainnya. Selain itu, efek dari perilaku agresif yang digambarkan pada film animasi anak-anak pun tidak terlihat realistis, karena hanya menunjukkan sedikit rasa sakit atau darah pada korban yang mengalami tindakan agresi (Williams, Zabrack, & Joy, 1982). Sedangkan pada kenyataannya, ada konsekuensi serius terhadap jenis tindakan agresif yang ditampilkan di televisi.

Untuk meminimalisir dampak yang akan ditimbulkan dari pemodelan agresif yang ditampilkan ditelevisi, KPAI selaku lembaga komisi perlindungan anak telah meminta stasiun televisi untuk menghentikan penyiaran film animasi yang dianggap berbahaya dan dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak (Setyawan, 2014). Namun, penghentian program tayangan tersebut hanya bersifat sementara karena beberapa program masih ditayangkan oleh stasiun televisi hingga saat ini. Untuk maksud itulah, diperlukan adanya analisis adegan-adegan agresif pada program animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional. Dalam hal ini, adegan-adegan perilaku agresif seperti apa yang muncul dan seberapa sering adegan agresif muncul pada program-program animasi yang ditujukan untuk anak-anak perlu diteliti lebih lanjut.

Adapun urgensi penelitian ini dilakukan disebabkan karena ketika anak-anak menonton adegan-adegan agresif, ada proses psikologis yang terjadi. Berdasarkan teori belajar sosial, seseorang dapat mempelajari perilaku agresif dengan hanya mengamati perilaku sejenis pada orang lain (Myers, 2012). Ketika anak-anak melihat tokoh pahlawan atau penjahat pada tayangan yang mereka sukai melakukan tindakan agresif untuk mendapatkan apa yang diinginkan, anak-

anak akan cenderung berkesimpulan bahwa perilaku agresif merupakan jalan pemecahan konflik yang efektif (Papalia, Olds, & Feldman, 2015). Jika demikian, maka anak-anak akan memandang perilaku agresif sebagai perilaku yang dapat diterima. Dalam hal ini, adegan-adegan perilaku agresif yang diekspos pada tayangan televisi dapat menjadi inspirasi bagi anak untuk belajar cara baru melakukan tindakan agresif (Baron & Byrne, 2005).

Selain itu, menonton tayangan yang bermuatan agresif akan meningkatkan perilaku agresi anak-anak. Sehubungan dengan itu, hasil penelitian laboratorium yang dilakukan oleh Bandura, Ross, dan Ross, (1963) menunjukkan bahwa anak-anak yang menonton film dengan model manusia dan kartun yang agresif menunjukkan dua kali lebih banyak perilaku agresif daripada anak-anak yang tidak terpapar konten film yang agresif. Selain itu, hasil yang sama juga ditemukan oleh Ellis dan Sekyra (1972) yang menemukan bahwa anak-anak yang menonton kartun yang agresif menunjukkan peningkatan perilaku agresif.

Selanjutnya, ketika seseorang sering menonton perilaku agresif di televisi, maka ia akan menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain sehingga ia akan menunjukkan reaksi emosional yang lebih sedikit dan menyebabkan menolak untuk terlibat dalam agresi (Baron & Byrne, 2005). Efek ini disebut dengan desensitisasi. Salah satu konsekuensi negatif dari desensitisasi adalah desensitisasi dapat menyebabkan kurangnya perilaku menolong (Bushman & Anderson, 2009).

Munculnya adegan-adegan perilaku agresif pada program anak tentunya menimbulkan kekhawatiran tentang dampak buruk yang akan ditimbulkan.

Sehubungan dengan itu, tentunya hal ini sangat bertentangan dengan apa yang diajarkan oleh Allah SWT. Allah SWT tidak pernah mengajarkan umat manusia untuk saling menyakiti antar sesama manusia. Akan tetapi, Allah SWT mengajarkan kepada umat manusia untuk berbuat kebaikan, saling berkasih sayang dan menebarkan kebaikan kepada semua makhluk-Nya serta mencegah perbuatan yang mungkar. Sebagaimana yang dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 104 yang berbunyi:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: *Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung.* (Al-Qur'an surat Ali Imran:104).

Berdasarkan firman Allah SWT yang telah disebutkan di atas, Allah memerintahkan kepada umat manusia untuk menyeru kepada kebajikan, bukan menyeru untuk saling menyakiti. Dalam hal ini, dapat dilihat dari maraknya program-program animasi yang ditujukan untuk anak-anak di televisi tetapi masih menayangkan adegan-adegan saling menyakiti, membentak, memukul, dan lain sebagainya. Meskipun tidak disemua film animasi anak-anak mengandung adegan perilaku agresif, tetapi alangkah baiknya jika orangtua tetap waspada terhadap program yang menjadi tontonan anak.

Adapun penelitian analisis isi kuantitatif dapat diterapkan dalam penelitian ini. Menurut Eriyanto (2011), secara umum, analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Eriyanto (2011) menambahkan, analisis isi kuantitatif adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif. Prosedurnya adalah dengan cara mengukur atau menghitung aspek dari isi dan menyajikannya secara kuantitatif. Adapun tugas peneliti hanya meng-*coding* (memberi tanda) apa yang dilihat (berupa suara, tulisan di surat kabar dan/atau gambar di televisi).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "**Kandungan *Aggressive Behavior* Dalam Film Animasi Anak-Anak (Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Berapakah frekuensi perilaku agresif yang ditemukan pada program animasi anak-anak di stasiun televisi nasional?
2. Bentuk perilaku agresif apa yang paling banyak ditemukan pada film animasi anak-anak di stasiun televisi nasional?
3. Film animasi apa yang paling banyak mengandung adegan-adegan agresif?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui berapa frekuensi adegan agresif yang ditemukan pada program animasi anak-anak di stasiun televisi nasional.
2. Untuk mengetahui bentuk perilaku agresif apa yang paling banyak ditemukan pada program animasi anak-anak di stasiun televisi nasional.
3. Untuk mengetahui film animasi apa yang paling banyak mengandung adegan-adegan agresif.

D. Keaslian Penelitian

Peneliti terdahulu telah banyak yang melakukan penelitian mengenai analisis isi tentang perilaku agresif di media, terutama pada tayangan di televisi maupun film. Akan tetapi, sepanjang penelusuran yang telah peneliti lakukan sejauh ini belum menemukan penelitian yang yang membahas mengenai "Kandungan *Aggressive Behavior* Dalam Film Animasi Anak-Anak (Analisis Isi Pada Film Animasi Anak-Anak di Stasiun Televisi Nasional)". Namun ada beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini yaitu pertama, pada jurnal penelitian Coyne dan Archer (2004) yang berjudul "*Indirect Aggression in the Media: A Content Analysis of British Television Program*".

Ringkasnya, Coyne dan Archer (2004) membahas mengenai analisis pada 29 program televisi yang berasal dari Inggris, Amerika dan Australia berdasarkan program yang paling sering dilihat oleh 429 remaja berusia 11-14 tahun. Coyne dan Archer (2004) menemukan total 4.209 adegan agresi pada program yang diteliti dengan rata-rata 18.46 adegan agresi perjam. Bentuk adegan agresi yang

paling banyak ditemukan adalah agresi tidak langsung sebanyak 92%, agresi verbal ditemukan sebanyak 86% dan agresi fisik ditemukan sebanyak 55%.

Adapun persamaan penelitian antara peneliti dengan Coyne dan Archer (2004) adalah sama-sama meneliti mengenai agresi yang terdapat pada program televisi dan menggunakan metode analisis isi sebagai metode penelitian. Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan peneliti terdahulu adalah sampel penelitian yang digunakan oleh Coyne dan Archer (2004) adalah program-program televisi dari negara Inggris, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada program yang tayang di stasiun televisi nasional Indonesia. Selain itu, program televisi yang dijadikan sampel oleh Coyne dan Archer (2004) adalah keseluruhan program yang tayang di televisi Inggris, sedangkan peneliti saat ini hanya berfokus khusus pada program animasi yang ditayangkan di stasiun televisi nasional.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Glascock (2008) dengan judul "*Direct and Indirect Aggression on Prime-Time Network Television*". Ringkasnya, Glascock (2008) meneliti tentang prevalensi adegan agresi yang terdapat pada program *prime-time* di stasiun televisi Amerika. Glascock (2008) menemukan 6.599 adegan agresi dengan frekuensi rata-rata sekitar 68 adegan agresi perjam. Adapun bentuk adegan agresi yang ditemukan yaitu agresi verbal sebanyak 52%, agresi fisik sebanyak 22% dan agresi tidak langsung sebanyak 26%.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Glascock (2008) dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama-sama meneliti tentang adegan agresi yang terdapat pada program televisi dan sama-sama menggunakan

metode analisis isi sebagai metode penelitian. Adapun perbedaannya adalah, Glascock (2008) menggunakan sampel penelitian berupa program-program yang ada di stasiun televisi Amerika pada saat jam *prime-time*. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan sampel program animasi yang ditayangkan setiap hari pada stasiun televisi nasional Indonesia.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Linder dan Lyle (2011) dengan judul "*A Content Analysis of Indirect, Verbal and Physical Aggression in Television Programs Popular Among School-Aged Girls*". Linder dan Lyle (2011) menganalisis 77 program favorit dari 99 anak perempuan kelas lima sekolah dasar di Nortwest. Linder dan Lyle (2011) menemukan sebanyak 1.234 adegan agresi dengan rata-rata 16 adegan perjam. Adapun bentuk adegan agresi yang ditemukan oleh Linder dan Lyle (2011) adalah agresi tidak langsung sebanyak 76,6%, agresi fisik sebanyak 71,4% dan agresi verbal sebanyak 68,8%.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Linder dan Lyle (2011) dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menganalisis bentuk-bentuk adegan agresi yang terdapat pada program televisi dengan menggunakan metode analisis isi. Hal yang membedakan antara penelitian Linder dan Lyle (2011) dan penelitian saat ini adalah Linder dan Lyle (2011) menggunakan sampel program favorit anak-anak perempuan kelas lima sekolah dasar di Nortwest, sedangkan peneliti menggunakan sampel penelitian program animasi yang ditayangkan di televisi nasional.

Berdasarkan analisis terhadap satu persatu penelitian yang telah dilakukan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang peneliti lakukan saat ini dapat dikategorikan sebagai penelitian yang baru.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat digolongkan pada dua jenis, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. **Manfaat teoritis**

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada bidang psikologi sosial untuk memperkaya literatur mengenai tema tentang perilaku agresif yang ditampilkan di media, terutama di televisi.

b. Bagi pembaca, khususnya mahasiswa dan mahasiswi fakultas Psikologi UIN Suska Riau, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan atau referensi mengenai tema tentang perilaku agresif yang ditampilkan di media, khususnya televisi.

2. **Manfaat praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi mengenai program-program animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional yang mengandung adegan-adegan agresif sehingga pembaca dapat memilih tontonan yang tepat untuk anak-anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Anderson dan Bushman (2002) mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku apapun yang ditujukan kepada individu lain yang dilakukan dengan sengaja untuk menyebabkan cedera. Lebih lanjut, Anderson dan Bushman (2002) memaparkan bahwa pelaku harus yakin bahwa perilakunya akan membahayakan target dan target termotivasi untuk menghindari pelaku. Dalam hal ini, Anderson dan Bushman (2002) membedakan antara perilaku agresif dan kekerasan, dimana kekerasan merupakan perilaku agresif yang menyebabkan cedera yang parah seperti menyebabkan kematian.

Adapun Baron dan Byrne (2005) mendefinisikan perilaku agresif sebagai siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan kepada orang lain. Sedangkan Taylor, Peplau, dan Sears (2009) mendefinisikan perilaku agresif sebagai setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Selain itu, Ormrod (2009) mendefinisikan perilaku agresif sebagai tindakan yang secara sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik (seperti memukul, mendorong, atau berkelahi) ataupun psikologis (misalnya mempermalukan, menghina, atau mengucilkan orang lain). Sedangkan Bushman dan Huesmann (2010) mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain, dimana perilaku tersebut adalah

perilaku eksternal yang dapat dilihat, bukan emosi yang terjadi dalam diri seseorang seperti perasaan marah, bukan pula pikiran dalam otak seseorang dan melibatkan sedikitnya dua orang.

Di sisi lain, Myers (2012) mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Selanjutnya, adapun Rahman (2013) mendefinisikan perilaku agresif agresi sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang sengaja dilakukan untuk menyakiti atau melukai orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Adapun pada penelitian ini menggunakan definisi perilaku agresif yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne (2005) yang mendefinisikan perilaku agresif sebagai siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan kepada orang lain.

2. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif

Perilaku agresif bukanlah perilaku yang sifatnya sederhana dan mudah diidentifikasi. Pada kenyataannya, perilaku agresif tampil dalam bentuk yang sangat beragam dan berhimpitan dengan konsep-konsep lain seperti permusuhan, asertivitas, marah, kekerasan ataupun *bullying*. Untuk memahaminya lebih baik, berikut disampaikan macam-macam agresi (Rahman, 2013).

Berdasarkan apakah agresi tersebut dilatar belakangi emosi/marah atau tidak, terdapat dua macam perilaku agresif, yaitu (Rahman, 2013):

a. *Emotional aggression*, yaitu agresi yang dilatarbelakangi oleh perasaan marah dan emosional.

b. Instrumental *aggression*, yaitu agresi ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah.

Berdasarkan apakah perilaku agresif tersebut sesuai atau tidak dengan norma sosial, perilaku agresif dapat dibagi menjadi dua (Rahman, 2013) , yaitu:

a. *Pro-social aggression*, yaitu agresi yang sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

b. *Anti-social aggression*, yaitu agresi yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

Selain itu, perilaku agresif pun bisa dibedakan berdasarkan pada bagaimana perilaku itu dilakukan (Rahman, 2013):

a. Perilaku agresif dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

b. Perilaku agresif dilakukan secara aktif atau pasif.

c. Perilaku agresif dilakukann secara verbal atau nonfisik.

Berdasarkan Baron dan Byrne (dalam Rahman, 2013), kombinasi dari ketiga cara perilaku agresif yang dilakukan menghasilkan delapan macam bentuk perilaku agresif, yaitu:

a. Agresi langsung aktif verbal

Adapun indikator agresi langsung aktif verbal yaitu meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.

b. Agresi langsung aktif nonverbal

Adapun indikator agresi langsung aktif nonverbal yaitu seperti serangan fisik, baik mendorong, memukul, menendang, dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.

c. Agresi langsung aktif verbal

Adapun indikator agresi langsung aktif verbal seperti diam dan tidak menjawab panggilan telepon.

d. Agresi langsung pasif nonverbal

Adapun indikator agresi langsung aktif nonverbal seperti pergi ke luar ruangan ketiga target masuk dan tidak memberi kesempatan target untuk berkembang.

e. Agresi tidak langsung aktif verbal

Adapun indikator agresi tidak langsung aktif verbal yaitu menyebarkan rumor negatif dan menghinakan opini target kepada orang lain.

f. Agresi tidak langsung aktif nonverbal

Adapun indikator agresi tidak langsung aktif nonverbal yaitu mencuri, merusak barang target, dan menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.

g. Agresi tidak langsung pasif verbal

Adapun indikator agresi tidak langsung pasif verbal yaitu membiarkan rumor mengenai target berkembang dan tidak menyampakan informasi yang dibutuhkan target.

h. Agresi tidak langsung pasif nonverbal

Adapun indikator agresi tidak langsung pasif nonverbal yaitu menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target dan tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Adapun pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk-bentuk perilaku agresif yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne (dalam Rahman, 2013) yang terdiri dari agresi langsung aktif verbal, agresi langsung aktif nonverbal, agresi langsung pasif verbal, agresi langsung pasif nonverbal, agresi tidak langsung aktif verbal, agresi tidak langsung aktif nonverbal, agresi tidak langsung pasif verbal dan agresi tidak langsung pasif nonverbal.

B. Televisi

1. Televisi Sebagai Media Massa

Televisi di Indonesia berkembang mulai pada tahun 1989 dimana baru terdapat 2 stasiun televisi pada saat itu yaitu TVRI dan RCTI. Saat ini sudah terdapat 11 stasiun televisi berskala nasional dan ratusan stasiun televisi berskala lokal yang tersebar hampir di setiap ibukota propinsi bahkan sampai tingkat kabupaten (Suryadi, 2013). Berkembangnya media televisi sebagai media elektronik yang dapat dilihat dan di dengar memungkinkan manusia untuk melakukan penyebaran dan pertukaran informasi secara cepat (Rompas, 2005).

Widjaya (dalam Artha, 2016; Desti, 2005) mendefinisikan televisi sebagai media massa yang memancarkan suara dan gambar atau secara mudah dapat disebut dengan radio "*with picture*" atau "*movie at home*". Sedangkan Artha (2016) mengartikan televisi sebagai gabungan dari kata *tele* yang berarti jauh dari

bahasa Yunani dan *visio* berarti penglihatan dari bahasa latin, sehingga Artha (2016) mengartikan televisi sebagai telekomunikasi yang dapat dilihat dari jarak jauh.

Menurut Effendy (dalam Apriawan, 2014), pada dasarnya televisi memiliki tiga fungsi, yaitu:

a. Fungsi penerangan (*the information function*)

Televisi mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat karena dianggap sebagai media yang mampu menyiarkan informasi yangsangat memuaskan, hal ini didukung oleh 2 faktor, yaitu:

a) *Immediacy* (Kesegaran).

Pengertian ini mencakup langsung atau dekat. Peristiwa yang disiarkan oleh stasiun televisi dapat dilihat dan didengar oleh para pemirsa pada saat peristiwa itu berlangsung.

b) *Realism* (Kenyataan)

Stasiun televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual dengan perantara mikrofon dan kamera apaadanya sesuai kenyataan. Dalam melaksanakan fungsinya sebagaisarana penerangan, stasiun televisi selain menyiarkan informasidalam bentuk pandangan mata atau berita yang dibacakanpenyiar, dilengkapi juga dengan gambar-gambar yang faktual.

b. Fungsi pendidikan *(the education function)*

Sebagai media komunikasi massa, televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan acara pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu

banyak secara simultan, sesuai dengan maknapendidikan yaitu meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat.Selain acara pendidikan yang dilakukan secara berkesinambungan,namun stasiun televisi juga menyiarkan berbagai acara yang sangat implisit mengandung pendidikan seperti sandiwara, ceramah, film, dansebagainya.

c. Fungsi hiburan *(the entertainment function)*

Sebagai media yang melayani kepentingan masyarakat luas, fungsi hiburan bagi sebuah media massa elektronik menduduki posisi yang paling tinggi dibanding dengan fungsi-fungsi lainnya. Sebagian besar alokasi waktu masa siaran televisi diisi oleh acara-acara hiburan seperti lagu-lagu, film, olahraga, dan sebagainya. Fungsi hiburan ini telah menjadi salah satu kebutuhan utama manusia terutama untuk mengisi waktu dari aktifitas diluar rumah. Terbukti dengan masih banyaknya masyarakat yang menjadikan televisi sebagai media hiburan, yang dianggap bisa sebagai perekat keintiman keluarga.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa televisi adalah media massa yang dapat memancarkan suara dan gambar yang dapat dilihat dari jarak jauh. Adapun fungsi televisi yaitu sebagai media penerangan, media pendidikan dan media hiburan.

2. Dampak Tayangan Televisi

Myers (2012) memaparkan dampak televisi yang terbagi menjadi dampak televisi pada perilaku dan pada proses berpikir.

a. Dampak televisi pada perilaku

Myers (2012) menjelaskan dampak dari menonton acara televisi yang berisi kekerasan, dimana biasanya para peneliti menggunakan studi korelasi dan

eksperimental untuk menguji dampak dari kekerasan. Salah satu teknik penelitian yang digunakan pada anak usia sekolah adalah mengorelasikan acara televisi yang ditonton dengan agresivitas. Hal yang sering muncul adalah semakin berisi kekerasan acara televisi yang ditonton anak, semakin agresif anak tersebut.

Pada studi eksperimen boneka Bobo yang dilakukan oleh Bandura (dalam Myers, 2012), anak diminta melihat film yang menayangkan orang dewasa memukul boneka, bukan mengamatinya secara langsung, ternyata berdampak hal yang sama. Berkaitan dengan itu, Bushman dan Anderson (dalam Myers, 2012) mengatakan: "keterpaparan terhadap kekerasan media meyebabkan peningkatan agresi yang signifikan".

Peneliti mempelajari alasan mengapa melihat kekerasan berdampak pada perilaku dengan dasar pemikiran ada tiga kemungkinan:

a) Keterbangkitan fisik (*arousal*) yang dimunculkan karena melihat kekerasan. Keterbangkitan fisik cenderung meluap sebagai salah satu bentuk gairah untuk menyalurkan tenaga pada perilaku lain.
b) Ketika melihat kekerasan maka akan bersifat membebaskan. Pada eksperimen Bandura (dalam Myers, 2012), orang dewasa memukul boneka Bobo tampak seperti memperbolehkan ledakan amarah dan menurunkan batasan anak. Melihat kekerasan memicu penonton untuk berperilaku agresif dengan mengaktifkan pikiran yang berhubungan dengan kekerasan.

c) Imitasi. Tayangan di media juga menimbulkan imitasi, sebagaimana anak-anak dalam eksperimen Bandura (dalam Myers, 2012) mengulangi kembali perilaku yang mereka saksikan.

b. Dampak televisi pada proses berpikir

Myers (2012) memaparkan beberapa dampak televisi pada proses berpikir yaitu:

a) Desensitisasi, yaitu berkurangnya respon emosional karena telah menonton kekerasan berulang-ulang sehingga akan memunculkan kekebasan emosi.

b) Instruksi sosial (*social script*). Saat individu berada di dalam situasi yang baru, tidak mengetahui cara untuk bertindak, maka ia akan bergantung pada instruksi sosial yaitu instruksi mental yang diajarkan lewat budaya mengenai cara untuk bertindak. Myers (2012) memaparkan bahwa tayangan media menanamkan instruksi sosial pada pemirsanya. Setelah melihat banyak film aksi, anak kecil mungkin meniru naskah yang telah terekam dalam dirinya untuk menghadapi konflik nyata.

c) Persepsi yang diputarbalikkan. Myers (2012) memaparkan bahwa tayangan media membentuk konsepsi akan realitas. Bagi individu yang banyak melihat televisi, dunia menjadi tempat yang menakutkan karena dunia fiksi dalam televisi membentuk konsep individu akan dunia nyata.

d) Pembentukan kognitif. Tayangan media dapat membentuk pikiran seseorang (Myers, 2012). Bushman (dalam Myers, 2012) mengungkapkan bahwa menonton video kekerasan dapat memicu jaringan gagasan yang berhubungan dengan agresi.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa televisi memiliki dampak pada perilaku dan juga pada proses berpikir.

C. Teori Pembelajaran Sosial

Teori yang memfokuskan perhatian tentang dampak media massa, terutama televisi atau sebuah tayangan di televisi adalah teori belajar sosial, yang memprediksi bahwasanya seorang anak akan belajar dan meniru perilaku yang disaksikan di televisi, meskipun tanpa adanya *reinforcement* (Zuckerman & Zuckerman, 1985). Adapun seseorang dapat belajar dari apa yang diamati, maka koran, televisi dan film bisa menjadi model yang berpengaruh (Olson & Hargenhahn, 2013). Orang yang diamati disebut model, dan proses belajar semacam ini disebut *observational learning*-pembelajaran melalui pengamatan (Syam, 2012).

Seseorang dapat belajar dari banyak jenis model, bukan hanya model-model yang hidup namun juga model-model simbolik seperti ketika melihat televisi atau membaca buku. Model-model yang difilmkan, khususnya, sanggup memberikan pengaruh yang kuat. Salah satu implikasinya adalah televisi, di mana anak bisa menontonnya selama berjam-jam (Crain, 2007).

Para teorisi belajar sosial secara khusus juga telah memperhatikan efek-efek kekerasan yang ditayangkan di televisi pada anak-anak dan menemukan

bahwa hal ini dapat meningkatkan agresivitas anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena jenis-jenis model yang ditampilkan di media massa, khususnya televisi seringkali menarik perhatian anak-anak (Crain, 2007). Sehubungan dengan itu, Bandura (dalam Crain, 2007) berpendapat bahwa di dalam situasi-situasi sosial, manusia sering kali belajar jauh lebih cepat hanya dengan mengamati tingkah laku orang lain. Bandura (dalam Crain, 2007) membagi proses pembelajaran melalui pengamatan menjadi empat, yaitu:

1. **Proses perhatian**. Untuk dapat meniru atau mengimitasi sebuah model, seseorang harus memberi perhatian kepada model tersebut.
2. **Proses retensi**, yaitu proses dimana seseorang mengingat tindakan-tindakan model dalam bentuk simbolik.
3. **Proses reproduksi motorik**, yaitu proses dimana seseorang dapat memproduksi tingkah laku model dengan memiliki kemampuan motorik yang dibutuhkan.
4. **Proses penguatan dan motivasi**. Yaitu jenis penguatan yang menyertai dari tingkah laku yang ditiru. Umumnya berbentuk *vicarious reinforcement*, yaitu konsekuensi yang berkaitan dengan tindakan si model.

D. Film Animasi

1. Pengertian Animasi

Film animasi adalah sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak (Zoebazary, 2010). Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas yang kemudian "diputar"

sehingga muncul efek gambar bergerak. Teknik animasi, selain dipergunakan untuk pembuatan film animasi, juga dipakai untuk pembuatan iklan, film pendidikan, penulisan judul, dan susunan nama-nama pendukung sebuah produksi film. Selain itu, film animasi dengan materi rangkaian gambar, baik 2D maupun 3D yang kemudian dikenal dengan sebutan film kartun, yang sekarang banyak diproduksi.

Film animasi sering memanfaatkan benda-benda mati seperti boneka, meja, kursi, dan lain-lain yang bisa hidup dengan teknik animasi. Selain itu, aneka subjek hidup seperti manusia, binatang, dan tumbuhan juga bisa dianimasikan (Zoebazary, 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah film yang berbahan gambar tangan berupa gambar aneka benda-benda mati dan subjek hidup yang kemudian diolah menjadi gambar bergerak.

E. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori perilaku agresif dari Baron dan Byrne (2005) yang mendefinisikan perilaku agresif sebagai siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan kepada orang lain. Adapun perilaku agresif dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari misalnya seperti anak-anak yang dipukuli oleh orang tuanya, penyiksaan istri yang dilakukan oleh suami, bom yang diledakkan oleh teroris dan lain sebagainya. Akan tetapi, berdasarkan Bandura (dalam Myers, 2012), seseorang tidak hanya dapat terpapar model yang agresif dari keluarga dan kelompok masyarakat, tetapi juga dari media massa.

Televisi merupakan salah satu media massa yang dapat menghantarkan pesan berupa suara dan juga dalam bentuk gambar yang bergerak. Melalui televisi, seseorang dapat mengakses berita terkini, hiburan dan juga pendidikan sebagaimana fungsi televisi yang dipaparkan oleh Effendy (dalam Apriawan, 2014). Selain itu, melalui televisi, seseorang dapat mempelajari perilaku prososial dan antisosial. Berdasarkan Myers (2012), menonton tayangan televisi yang mengandung kekerasan dan adegan perilaku agresif secara terus menerus akan berdampak pada perilaku dan proses berpikir seseorang.

Salah satu teori yang menjelaskan bagaimana menonton televisi dapat mempengaruhi perilaku seseorang adalah teori belajar sosial. Berdasarkan teori belajar sosial Bandura, seseorang dapat belajar dengan hanya mengamati perilaku orang lain atau yang disebut dengan *modeling* (Pervin, Cervone & John, 2010). Proses belajar melalui observasi atau pengamatan ini dibagi oleh Bandura (dalam Crain, 2007) menjadi empat, yaitu: 1). Proses perhatian; 2) Proses retensi; 3) Proses reproduksi motorik; dan 4) Proses penguatan dan motivasi.

Berdasarkan teori belajar sosial Bandura, tayangan di televisi atau film dapat menjadi model bagi seseorang. Proses pertama seseorang dapat belajar perilaku orang lain adalah dengan memberi perhatian. Model-model yang terdapat dalam film animasi anak-anak sering kali menarik perhatian anak-anak karena, selain digambarkan sebagai manusia, model-model dalam film animasi anak juga digambarkan dalam bentuk hewan, mobil, peri, robot, dan sebagainya. Adapun karakter yang unik dalam film animasi dapat dijadikan model bagi anak-anak.

Dengan adanya kemampuan kognitif, memungkinkan seseorang untuk belajar bentuk perilaku kompleks hanya dengan mengamati model (Pervin, Cervone, & John, 2010). Berdasarkan hasil meta analisis yang dilakukan oleh Bushman dan Huesmann (2006), anak-anak dapat menyandikan skrip, skema dan keyakinan baru melalui pembelajaran observasional dengan hanya melihat model di televisi. Ketika anak-anak melihat perilaku agresif di televisi, mereka dapat membuat skrip perilaku agresif baru yang mana dapat digunakan dikemudian hari. Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak dapat belajar pola agresif dari model yang mereka lihat di televisi. Adanya adegan perilaku agresif yang ditampilkan dalam sebuah film animasi anak-anak dapat membuat anak-anak terpengaruh untuk meniru adegan tersebut, terutama jika tokoh dalam film animasi diberi penghargaan ketika telah melakukan perilaku agresif.

Sehubungan dengan itu, berdasarkan studi longitudinal yang dilakukan oleh Eron dan Huesmann (dalam Sarwono, 1999) terhadap 875 anak yang berumur 8-9 tahun di Amerika Serikat, menemukan bahwa diantara 875 anak-anak yang lebih sering menonton televisi bertema agresi, mereka lebih sering terlibat perilaku agresif. Kemudian Eron dan Huesmann melakukan penelitian ulang kepada 875 anak-anak tersebut ketika remaja dan menemukan bahwa anak-anak yang dahulu sering menonton televisi bertema agresi menjadi remaja yang menyukai kekerasan.

Di samping itu, eksperimen yang dilakukan oleh Bandura, Ross dan Ross (1961) terhadap anak-anak prasekolah menemukan bahwa anak-anak meniru perilaku agresif yang dilakukan oleh model. Efek meniru ini juga ditemukan

ketika anak-anak menonton film kartun dengan karakter model yang agresif (Bandura, Ross & Ross, 1963; Coyne & Archer, 2004). Peneliti lain seperti Ellis dan Sekyra (1972) melakukan eksperimen terhadap anak-anak kelas satu sekolah dasar dan menemukan bahwa terdapat peningkatan perilaku agresif pada anak-anak yang menonton film kartun yang agresif. Gadow dan Sprafkin (1987) juga melakukan eksperimen terhadap anak-anak berusia antara 8 sampai 12 tahun dan hasilnya mengindikasikan bahwa anak-anak menjadi lebih agresif setelah menonton film kartun seperti *Tom & Jerry*, *Woody Woodpecker* dan *Bugs Bunny*.

Sebagai program yang ditujukan untuk anak-anak seharusnya di dalam film animasi tidak memuat adegan-adegan yang agresif karena dapat berpengaruh terhadap perilaku dan proses berpikir anak-anak. Namun sejak kemunculannya, program-program animasi tidak lepas dari adegan-adegan agresif di dalamnya. Hal ini berdasarkan hasil-hasil penelitian pada program televisi terdahulu di wilayah barat yang menunjukkan adanya tren adegan agresi pada program animasi atau kartun yang ditujukan untuk anak-anak. Seperti pada program kartun sabtu pagi yang menampilkan lebih kurang 4,5 adegan agresi perjamnya (Poulos, Harvey & Liebert, 1976).

Penelitian mengenai perilaku agresif pada film-film animasi terus mengalami perkembangan. Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa secara signifikan, program animasi anak-anak lebih cenderung menonjolkan adegan agresi daripada program non anak-anak (Coyne & Archer, 2004; Mustonen & Pulkkinen, 1993; Williams, Zabrack, & Joy, 1982; Wilson, dkk., 2002). Adapun Williams, Zabrack, dan Joy (1982) menemukan bahwa film

animasi lebih banyak menampilkan adegan agresif dibandingkan dengan program anak non animasi dan film dokumenter. Sedangkan Mustonen dan Pulkkinen (1993) menemukan bahwa tingkat adegan agresi pada program fiksi seperti film kartun lebih tinggi daripada program nonfiksi.

Selanjutnya, Wilson, dkk (2002) menemukan bahwa 69% dari seluruh acara yang ditargetkan untuk pemirsa dibawah 13 tahun (kebanyakan animasi) memuat beberapa bentuk adegan agresi dibandingkan dengan program lainnya. Selain itu, Coyne dan Archer (2004) juga menemukan bahwa program animasi lebih sering menampilkan adegan agresi dibandingkan dengan sinetron, drama dan sitkom.

Film-film animasi *Walt Disney* yang dikenal sebagai produsen terbesar film kartun dunia juga tidak lepas dari adegan-adegan agresi disetiap filmnya. Film-film animasi *Walt Disney* yang terkenal seperti *Aladdin*, *Cinderella* dan *Pinocchio* diketahui menampilkan paling banyak adegan-adegan agresi perjamnya (Coyne & Whitehead, 2008). Selanjutnya, berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh KPI (2018), pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional masih memuat unsur kekerasan di dalamnya. Namun KPI tidak menyebutkan judul film animasi anak-anak mana saja yang mengandung kekerasan.

Jika terdapat 20 adegan kekerasan dan agresif yang dilihat oleh anak perjam, maka selama tiga jam, anak-anak sudah melihat 60 adegan. Jika seminggu rata-rata anak-anak menonton film animasi selama 20 jam, maka anak-anak sudah menyaksikan 400 adegan kekerasan dan agresif. Jika anak-anak sering

menyaksikan tayangan yang mengandung kekerasan dan agresif, anak-anak dapat belajar dari tayangan televisi dan mempraktekkannya dikemudian hari. Hal ini berdasarkan Bandura (dalam Pervin, Cervone & John, 2010) yang memaparkan bahwa perilaku yang telah diamati dari seorang model, dapat digunakan pada waktu yang akan datang. Selain itu, jika menonton adegan-adegan bermuatan agresif berulang ulang akan menimbulkan efek desensitisasi (Myers, 2012).

Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk menemukan adegan-adegan agresif yang ditampilkan pada film-film animasi anak-anak di berbagai saluran TV indonesia dan menghitung berapa kali adegan agresif tersebut muncul dengan menggunakan metode analisis isi. Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu orangtua memilih tayangan untuk anak-anak yang mengandung sedikit adegan agresif untuk mengurangi dampak buruk yang akan terjadi pada anak-anak.

F. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Berapakah frekuensi perilaku agresif yang ditemukan pada program animasi anak-anak di stasiun televisi nasional?
2. Bentuk perilaku agresif apa yang paling banyak ditemukan pada film animasi anak-anak di stasiun televisi nasional?
3. Film animasi apa yang paling banyak mengandung adegan-adegan agresif?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. DesainPenelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Analisis isi kuantitatif adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari film-film animasi yang dilakukan secara kuantitatif. Prosedurnya ialah dengan cara mengukur atau menghitung aspek-aspek dari film-film animasi dan menyajikannya secara kuantitatif. Adapun pendekatan yang digunakan pada metode analisis isi ini ialah pendekatan deskriptif atau disebut juga dengan analisis isi deskriptif. Analisis isi deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Desain analisis isi ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu atau menguji hubungan diantara variabel, tetapi semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2011).

B. Variabel Penelitian

Berdasarkan Martono (2016), variabel dalam penelitian analisis isi diturunkan dari perumusan masalah. Adapun variabel yang akan diteliti berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: perilaku agresi pada film animasi.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini yaitu: perilaku agresi adalah semua siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan yang ditujukan kepada tokoh atau karakter lain yang terdapat pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional.

Perilaku agresi dalam penelitian ini dikategorisasikan berdasarkan bentuk-bentuk agresi yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne (dalam Rahman, 2013), yaitu:

a. Agresi langsung aktif verbal, dengan indikator:
   1) Meneriaki
   2) Menyoraki
   3) Mencaci
   4) Membentak
   5) Berlagak atau memamerkan kekuasaan
b. Agresi langsung aktif nonverbal, dengan indikator:
   1) Mendorong
   2) Memukul
   3) Menendang
c. Agresi langsung pasif verbal, dengan indikator:
   1) Diam
   2) Tidak menjawab panggilan telepon
d. Agresi langsung pasif nonverbal, dengan indikator:
   1) Pergi ke luar ruangan ketika target masuk

2) Tidak memberi kesempatan target untuk berkembang

e. Agresi tidak langsung aktif verbal, dengan indikator:

1) Menyebarkan rumor negatif

2) Menghinakan opini target pada orang lain

f. Agresi tidak langsung aktif nonverbal, dengan indikator:

1) Mencuri

2) Merusak barang target

3) Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target

g. Agresi tidak langsung pasif verbal, dengan indikator:

1) Membiarkan rumor mengenai target berkembang

2) Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target

h. Agresi tidak langsung pasif nonverbal, dengan indikator:

1) Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target

2) Tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti (Martono, 2016). Adapun penelitian analisis isi dikategorikan sebagai tipe penelitian nonreaktif dikarenakan objek yang menjadi sasaran penelitian tidak

memberikan reaksi atau pengaruh kepada peneliti. Dalam hal ini, sasaran penelitian adalah media. Media yang diteliti adalah televisi. Di Indonesia, tercatat terdapat 15 stasiun televisi atau lembaga penyiaran (KPI, 2018). Adapun populasi stasiun televisi yang berjumlah 15 stasiun tv dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Nama Stasiun Televisi Nasional

No.	Nama Stasiun Televisi
1.	GTV
2.	Indosiar
3.	iNews TV
4.	Kompas TV
5.	Metro TV
6.	MNCTV
7.	NETTV
8.	RCTI
9.	RTV
10.	SCTV
11.	TransTV
12.	Trans7
13.	tvOne
14.	TVRI
15.	Antv

Sumber: KPI 2018

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh stasiun televisi yang menayangkan program animasi anak-anak secara rutin setiap hari. Dari hasil penelusuran peneliti, hanya terdapat empat stasiun televisi yang menayangkan program animasi anak-anak secara rutin yaitu GTV, ANTV, RTV, dan MNCTV. Dari masing-masing stasiun televisi nasional tersebut akan diambil satu judul program animasi yang akan dianalisis.

3. Teknik Penarikan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk mengambil sampel film animasi anak-anak pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan secara sengaja memilih sampel atau periode tertentu berdasarkan pertimbangan ilmiah (Eriyanto, 2011). Dalam hal ini, peneliti membuat penggolongan dari keragaman film-film animasi yang ditayangkan di stasiun televisi nasional.

Adapun karakteristik sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Film animasi yang ditayangkan di televisi nasional ada yang ditayangkan setiap hari, ada yang ditayangkan pada hari senin sampai jum'at, adapula yang ditayangkan pada hari sabtu dan minggu saja, atau hanya khusus pada hari sabtu atau hari minggu saja. Maka berdasarkan pertimbangan peneliti, sampel pada penelitian ini menggunakan film-film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional dengan jadwal tayang setiap hari. Pertimbangan peneliti ini berdasarkan pada Martono (2012) yang memaparkan bahwa sumber data dalam analisis isi harus memiliki pola yang sama sehingga data tersedia cukup banyak.
2. Peneliti mengambil sampel program animasi anak dengan karakteristik program yang berasal dari luar negeri. Hal ini karena film animasi yang berasal dari luar negeri ditayangkan setiap hari di stasiun televisi nasional.
3. Program animasi yang dipilih adalah film animasi anak dengan karakter manusia, hewan, dan robot. Pertimbangannya adalah model-model ini dapat menarik perhatian anak-anak.

Maka, diperoleh jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 4 judul film animasi dari 4 stasiun televisi nasional berbeda selama periode tanggal 01-07 Oktober 2018.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Judul Film Animasi	Stasiun TV
Spongebob Squarepants the Movie	GTV
Super Anime: Transformer Robots	RTV
Tom & Jerry	ANTV
Upin dan Ipin	MNCTV

Sumber: Official Website GTV, RTV, ANTV dan MNCTV

Alasan yang mendasari pemilihan sampel ini adalah karena film animasi *Spongebob Squarepants* dan *Upin* dan *Ipin* adalah satu-satunya film animasi yang ditayangkan secara rutin setiap hari pada masing-masing stasiun televisi GTV dan MNCTV. Adapun *Spongebob Squarepants* merupakan film animasi dengan menggunakan karakter hewan-hewan laut, sedangkan Upin dan Ipin menggunakan karakter manusia. Selanjutnya, film animasi *Tom & Jerry* menjadi sampel karena film animasi ini menggunakan karakter hewan, dan film animasi *Super Anime: Transformers Robots* menjadi sampel karena film animasi ini menggunakan karakter robot.

E. Metode Pengumpulan Data

Adapun tujuan dari analisis isi adalah mengukur dan menghitung aspek-aspek tertentu dalam suatu isi media, maka alat ukur yang digunakan adalah lembar *coding* (*coding sheet*) (Eriyanto, 2011). Lembar *coding* ini mirip dengan kuisioner dalam penelitian survei.

1. Lembar *coding* (*coding sheet*)

Lembar *coding* (*coding sheet*) adalah alat yang dipakai untuk menghitung atau mengukur aspek tertentu dari isi media. Dalam hal ini, lembar *coding* memuat aspek-aspek yang ingin dilihat dalam analisis isi (Eriyanto, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti hendak menghitung atau mengukur bentuk-bentuk agresi yang muncul berdasarkan teori Baron dan Byrne pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional.

Pada lembar *coding*, skala pengukuran yang digunakan adalah skala nominal. Peneliti menggunakan kode berupa angka yang berfungsi sebagai label atau simbol kategori. Kode-kode angka inilah yang nantinya akan dimasukkan ke dalam komputer untuk proses pengolahan data yang kemudian data tersebut dianalisis (Martono, 2016).

Tabel 3.3
Pedoman *Coding*

Variabel yang diamati	Kode Angka
Nama program	1. Spongebob Squarepants The Movie 2. Tom & Jerry 3. Super Anime: Transformer Robots 4. Upin dan Ipin
Stasiun TV	1. GTV 2. ANTV 3. RTV 4. MNCTV
Bentuk Agresi	1. Meneriaki 2. Menyoraki 3. Mencaci 4. Membentak 5. Berlagak atau memarkan kekuasaan 6. Mendorong 7. Memukul 8. Menendang 9. Diam 10. Tidak menjawab panggilan telepon 11. Pergi ke luar ruangan ketika terget masuk 12. Tidak memberi kesempatan target berkembang 13. Menyebarkan rumor negatif 14. Menghinakan opini target pada orang lain 15. Mencuri 16. Merusak barang target 17. Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan terget 18. Membiarkan rumor mengenai target berkembang 19. Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target 20. Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target 21. Tidak berusaha melakukan sesuatu yang menghindarkan target dari masalah

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Untuk mencapai tingkat validitas yang baik, pengukuran menjadi komponen pokok dalam analisis isi (Martono, 2016). Berdasarkan Neuendorf (dalam Martono, 2016) pengukuran dalam analisis isi menunjuk pada penyusunan

pedoman pengodingan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian alat ukur dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian terhadap lembar *coding* oleh *professional judgement*, diantaranya yaitu dosen pembimbing dan dosen narasumber untuk mengevaluasi lembar *coding* yang telah dibuat.

2. Reliabilitas

Berdasarkan Riffe (dalam Martono, 2016), reliabilitas dalam analisis isi merupakan sebuah bentuk kesepahaman atau persetujuan diantara pengode (*coder*) mengenai proses pengkategorian isi. Jika reliabilitas dalam penelitian survei digunakan untuuk menguji angket atau kuisioner, maka dalam reliabilitas analisis isi komponen yang diuji adalah pedoman pengodingan dan simbol yang diteliti karena inilah yang berposisi sebagai instrumen penelitian dalam analisis isi (Matono, 2016). Adapun dalam penelitian ini, reliabilitas yang digunakan adalah reliabilitas antar-*coder*. Reliabilitas antar-*coder* pada dasarnya ingin melihat persamaan dan perbedaan hasil dari alat ukur dari pengkode yang berbeda (Eriyanto, 2011).

Jumlah *coder* untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah dua orang. Masing-masing *coder* akan diberikan lembar *coding* dan diminta untuk menilai sesuai dengan petunjuk dalam lembar *coding* tersebut. Hasil dari pengisian *coder* akan dibandingkan kemudian dilihat berapa persamaan dan berapa perbedaannya. Adapun identitas kedua pengkoder adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Daftar Nama Pengkoder

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Keterangan
1	Andriani	22	Mahasiswi	Pengkoder I
2	Agusnita Reskika Murni	23	Mahasiswi	Pengkoder II

Untuk menghitung derajat reliabilitas alat ukur, peneliti menggunakan rumus Holsti. Rumus Holsti adalah rumus dimana reliabilitas ditunjukkan dalam persentase persetujuan, yaitu seberapa besar persentase persamaan antar-*coder* ketika menilai suatu isi (Eriyanto, 2011).

Adapun rumus Holsti yaitu:

$$\text{Reliabilitas Antar-}Coder = \frac{2M}{NI+N2}$$

Keterangan:

M = Jumlah *coding* yang disetujui oleh kedua *coder*

N1 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 1

N2 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 2

Reliabilitas bergerak antara 0 hingga 1, dimana 0 berarti tidak ada satupun yang disetujui oleh para *coder* dan 1 berarti persetujuan sempurna diantara para *coder*. Dalam rumus Holsti, angka reliabilitas minimum yang ditoleransi adalah 0,7 atau 70%. Jika hasil perhitungan menunjukkan angka reliabilitas diatas 0,7 berarti alat ukur benar-benar reliabel. Tetapi jika di bawah angka 0,7 maka alat ukur bukanlah alat yang reliabel (Eriyanto, 2011).

Proses uji reliabilitas dilakukan diakhir pengodingan dengan menggunakan seluruh sampel. Berdasarkan Martono (2016) proses reliabilitas ini dilakukan setelah semua sampel dikoding. Berdasarkan hasil uji reliabilitas

terhadap sampel dengan menggunakan rumus Holsti, maka diperoleh reliabilitas dari setiap film animasi sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas

Film Animasi	Reliabilitas
Spongebob Squarepants	0,7
Tom & Jerry	0,8
Transformers	0,7
Upin dan Ipin	0,95

Sumber: data peneliti

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mendeskripsikan temuan, peneliti menggunakan tabel frekuensi, sedangkan untuk menganalisis data, peneliti menggunakan *chi kuadrat. Chi kuadrat* adalah teknik statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan antara frekuensi pengamatan dan frekuensi harapan (Agung, 2015). Selanjutnya, pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi SPSS 23.

H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Berikut rincian jadwal penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Seminar Proposal	01 Agustus 2018
2.	Perekaman Film	01-07 Oktober 2018
3.	Pengkodingan Data	November-Januari 2019
4.	Pengolahan Data Hasil Penelitian	Februari 2019
5.	Ujian Seminar Hasil	09 Oktober 2019
6.	Ujian Munaqasyah	

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis isi terhadap sampel film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional pada periode tanggal 01-07 Oktober 2018, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 375 adegan yang tergolong kepada perilaku agresif berdasarkan teori Baron dan Byrne (dalam Rahman, 2013). Aspek perilaku agresif yang paling banyak ditemukan pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi nasional adalah agresi langsung aktif verbal dengan frekuensi 146 adegan. Adapun indikator perilaku agresi langsung aktif verbal yang mendominasi adalah perilaku membentak dengan frekuensi 105 adegan. Selanjutnya, adapun adegan perilaku agresif paling banyak ditemukan pada film animasi *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan di stasiun televisi GTV dengan frekuensi 130 adegan (34.6%).

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, maka ada beberapa saran yang hendak peneliti sampaikan, yaitu:

1. Bagi Orangtua

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada film animasi anak-anak yang ditayangkan di televisi masih mengandung adegan-adegan perilaku agresif. Adapun film animasi anak-anak yang paling banyak mengandung adegan perilaku agresif adalah *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan di stasiun televisi GTV.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disarankan kepada orangtua agar tidak membiarkan anak menonton tayangan *Spongebob Squarepants* ketika anak masih berusia dibawah 13 tahun. Hal ini dikarenakan anak-anak dibawah usia 13 tahun dapat meniru apa yang dilihatnya di televisi dan belum dapat memilah mana perilaku yang baik dan mana yang tidak. Selanjutnya, adapun adegan perilaku agresif yang paling banyak ditemukan pada film animasi *Spongebobs Squarepants* adalah perilaku membentak. Oleh karena itu, sebaiknya orangtua menjadi model yang baik bagi anak dengan tidak melakukan perilaku membentak didepan anak karena anak dapat meniru perilaku tersebut.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel film animasi yang berasal dari luar negeri yang ditayangkan di stasiun televisi nasional. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan analisis terhadap film animasi yang berasal dari dalam negeri. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menemukan variabel psikologis lainnya yang terdapat dalam film animasi anak-anak selain perilaku agresif yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, I. (2015). *Modul Pelatihan SPSS.* Pekanbaru: Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review Psychology* , 27-51.

Anderson, C., & Bushman, B. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal Of Social Issues* , *74* (2), 386-413.

Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1963). Imitation Of Film-Mediated Aggressive Models. *Journal Of Abnormal and Social Psychology* , *66* (1), 3-11.

Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1961). Transmission Of Aggression Through Imitation Of Aggressive Model. *Journal Of Abnormal and Social Psychology* , *63* (3), 575-582.

Baron, R., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial.* Jakarta: Erlangga.

Bushman, B., & Anderson, C. (2009). Comfortably Numb: Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science* , *XX* (3), 273-277.

Bushman, B., & Huesmann, L. (2010). *Handbook Of Social Psychology* . New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Crain, W. (2007). *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ellis, G., & Sekyra, F. (1972). The Effect of Aggressive Cartoons on the Behavior of First Grade Children. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied* , 37-43.

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metode Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya.* Jakarta: Kencana.

Halim, N. A. (2010). *Media dan Perubahan Sosial.* Pekanbaru: Lembaga Penelitian dan Pengembangan UIN Suska Riau.

Haluan Riau. (2016, Maret 2). Retrieved April 30, 2018, from Riaumandiri: riaumandiri.co/mobile/detailberita/31356/dampak-televisi-bagi-karakter-siswa.html

Huesmann, L. (1986). Psychological Processes Promoting the Relation Between Exposure to Media Violence and Aggressive Behavior by the Viewer. *Journal of Social Issues* , *42* (3), 125-139.

KPI. (2012). *Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) Dan Standar Program Siaran (SPS).* Jakarta: KPI.

Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder.* Jakarta: Rajawali Pers.

Milla, M.N. (2006). Pengaruh Terpaan Kekerasan Media Audio-Visual Pada Kognisi Agresif dan Afeksi Agresif Studi Meta-Analis is. *Jurnal Psikologi , 33* (2), 1-16.

Mustonen, A., & Pulkkinen, L. (1993). Agrression in Television Programs in Finland. *Aggressive Behavior*, 175-183.

Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial.* Jakarta: Salemba Humanika.

Olson, M., & Hergenhahn, B. (2013). *Pengantar Psikologi Kepribadian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ormrod, J. (2009). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Erlangga.

Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)* (Edisi ke-9 ed.). (A. Anwar, Trans.) Jakarta: Kencana.

Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2015). *Human Development (Psikologi Perkembangan)* (Edisi Kesembilan ed.). Jakarta: Kencana.

Pervin, L., Cervone, D., & John, O. (2010). *Psikologi Kepribadian: Teori dan Penelitian* (9th Edition ed.). Jakarta: Kencana.

Pervin, L., Cervone, D., & John, O. (2010). *Psikologi Kepribadian: Teori dan Penelitian, Edisi Kesembilan.* Jakarta: Kencana.

Poulos, R., Harvey, S., & Liebert, R. (1976). Saturday Morning Television: A Profile of The 1974-75 Children's Season. *Psychological Reports*, 1047-1057.

Potter, W. J., & Warren, R. (1998). Humor as Camouflage of Televised Violence. *Journal of Communication* , 40-57.

Pramudya, Y. (2017, Juli 31). *TribunNews*. Retrieved Januari 29, 2018, from TribunNews: http://wartakota.tribunnews.com/2017/07/31/hasil-survei-masyarakat-kian-gemar-mengakses-media-digital-tapi-penetrasi-tv-masih-tinggi

Prot, S., Anderson, C. A., Barlett, C. P., Coyne, S. M., & Saleem, M. (2017). *Content Effects: Violence in the Media.* USA: John Wiley & Sons.

Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik.* Jakarta: Rajawali Press.

Rompas, F. (2005). Dampak Siaran Televisi. *Insani , XXII* (8), 46-50.

Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak* (Edisi 11 ed.). Jakarta: Salemba Humanika.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak, Edisi Ketujuh, Jilid Dua.* Jakarta: Erlangga.

Sears, D., Freedman, J., & Peplau, L. A. (1985). *Psikologi Sosial* . Jakarta: Erlangga.

Setyawan, D. (2014, Oktober 15). *KPAI*. Retrieved from www.kpai.co.id: https://kpai.go.id/berita/kapi-minta-stop-penayangan-untuk-tom-jerry-dan-kartun-kartun-ini

Suryadi, I. (2013). Kajian Perilaku Menonton Tayangan Televisi dan Pendidikan Literasi Media Pada Remaja. *Academica , V* (1), 973-986.

Syam, N. W. (2012). *Psikologi Sosial Sebagai Akar Ilmu Komunikasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Wijaya, N. (2013). *Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants).* Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Williams, T., Zabrack, M., & Joy, L. (1982). The Portrayal of Aggression on North American Television. *Journal of Applied Social Psychology , 12* (5), 360-380.

Zoebazary. (2010). *Kamus Istilah Televisi dan Film.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Zuckerman, Diana M& Barry S. Zuckerman. (1985). Television Impact on Children. *Pediatrics, 75* (2), 233-240.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

CODING SHEET PENELITIAN

Protokol Pengisian Lembar *Coding*

A. Pengantar

Analisis isi ini dimaksudkan untuk mengetahui berapa frekuensi munculnya adegan perilaku agresif pada film animasi anak-anak di stasiun televisi nasional, adegan perilaku agresif apa yang paling banyak ditemukan pada program animasi anak-anak di stasiun televisi nasional, serta untuk mengetahui film animasi apa yang paling banyak mengandung adegan-adegan agresif.

B. Prosedur

Tontonlah film animasi yang telah direkam kemudian bacalah petunjuk pengisian agar anda dapat menempatkan setiap adegan agresi dalam kategori yang tepat. Setelah itu, isilah lembar *coding* dengan tanda ceklis pada bidang yang telah disediakan.

C. Petunjuk Pengisian Lembar *Coding*

1. Nomor *coding* yaitu kode nomor pada lembar *coding* yang akan diisi.
2. Nama *coder:* yaitu nama individu yang memberi kode pada lembar *coding*.
3. Judul film animasi: yaitu judul film animasi yang sedang di *coding*.
4. Hari/tanggal tayang: yaitu waktu penayangan film animasi.
5. Stasiun Televisi: yaitu nama stasiun televisi nasional di mana film animasi ditayangkan.
6. Waktu adegan agresi: menunjukkan pada jam, menit atau detik keberapa adegan agresi muncul pada film animasi.
7. Bentuk perilaku agresif dalam film animasi dikategorikan sebagai berikut:
    a. Agresi langsung aktif verbal dengan indikator meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak dan berlagak atau memamerkan kekuasaan pada tokoh lain.
    b. Agresi langsung aktif nonverbal dengan indikator mendorong, memukul, menendang

c. Agresi langsung pasif verbal dengan indikator mendiamkan tokoh lain dan tidak menjawab panggilan telepon.
d. Agresi langsung pasif verbal dengan indikator pergi ke luar ruangan ketika tokoh lain masuk dan tidak memberi kesempatan bagi tokoh lain berkembang.
e. Agresi tidak langsung aktif verbal dengan indikator menyebarkan rumor negatif tentang tokoh lain dan menghinakan opini seseorang.
f. Agresi tidak langsung aktif nonverbal dengan indikator mencuri, merusak, dan menghabiskan kebutuhan yang diperlukan tokoh lain.
g. Agresi tidak langsung pasif verbal dengan indikator membiarkan rumor tokoh lain berkembang dan tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh tokoh lain.
h. Agresi tidak langsung pasif nonverbal dengan indikator menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh tokoh lain dan tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan tokoh lain dari masalah.

LEMBAR KODING

Nomor *coding* :
Nama *coder* :
Judul film animasi :
Hari/tanggal tayang :
Stasiun televisi :
Waktu adegan agresi :

Petunjuk pengisian: Berilah tanda √ sesuai dengan adegan perilaku agresi yang muncul pada film animasi.

1. Agresi Langsung-Aktif-Verbal

___[1] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja meneriaki tokoh lain .

___[2] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menyoraki tokoh lain.

___[3] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja mencaci tokoh lain.

___[4] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja membentak tokoh lain.

___[5] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja berlagak atau memamerkan kekuasannya kepada tokoh lain.

2. Agresi Langsung-Aktif-Nonverbal

___[6] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja mendorong tokoh lain.

___[7] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja memukul tokoh lain.

___[8] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menendang tokoh lain.

3. Agresi Langsung-Pasif-Verbal

___[9] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja mendiamkan tokoh lain.

___[10] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja tidak menjawab panggilan telepon tokoh lain**.**

4. Agresi Langsung-Pasif-Nonverbal

___[11] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja pergi ke luar ruangan ketika tokoh lain masuk.

___[12] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja tidak memberi kesempatan bagi tokoh lain untuk berkembang.

5. Agresi Tidak Langsung-Aktif-Verbal

___[13] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menyebarkan rumor negatif tentang tokoh lain.

___[14] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menghinakan opini seorang tokoh pada tokoh lainnya.

6. Agresi Tidak Langsung-Aktif-Nonverbal

___[15] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja mencuri barang, makanan, atau apa pun dari tokoh lain.

___[16] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja merusak barang milik tokoh lain.

___[17] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menghabiskan kebutuhan yang diperlukan oleh tokoh lain (misalnya makanan).

7. Agresi Tidak Langsung-Pasif-Verbal

___[18] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja membiarkan rumor tokoh lain berkembang/bergosip.

___[19] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh tokoh lain**.**

8. Agresi Tidak Langsung-Pasif-Nonverbal

___[20] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh tokoh lain.

___[21] Film animasi menampilkan adegan perilaku sengaja tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan tokoh lain dari masalah.

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Tertanda,

( )

LAMPIRAN B

Rekapitulasi Bentuk Perilaku Agresif pada Film Animasi

Judul Film : Spongebob Squarepants

Stasiun Televisi : GTV

Jam Tayang : 13.00-14.00

No	Kategori Agresi	Indikator	Tanggal dan Waktu adegan agresi (Menit ke)							Total
			01/10	02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	
1	Agresi Langsung Aktif Verbal	Meneriaki	29.00		39.08	00.48, 03.43, 20.22, 22.05		06.28, 04.24, 23.24	03.16, 09.17, 11.35, 14.38, 24.43	**14**
		Menyoraki			15.06		09.44			**2**
		Mencaci		04.11, 08.03	00.24	07.44	07.29		26.22	**6**
		Membentak			27.14, 33.05, 34.19, 34.28, 36.27, 36.31	05.57, 07.38, 10.29, 14.54, 19.16, 37.18	01.15, 02.05, 02.26, 02.55, 07.30, 07.33, 10.11, 14.02, 02.16, 21.33, 22.02, 22.05, 23.00, 23.58	00.17, 00.36, 07.41, 08.03, 09.18, 10.15, 16.08, 21.30, 22.00, 23.03, 23.30, 23.33, 23.50, 26.15, 26.16	01.03, 01.06, 04.56, 06.25, 13.33, 13.58, 14.02, 14.31, 14.56, 15.25, 15.31, 15.58, 16.51, 18.28, 24.57, 26.16, 26.39	**58**
		Berlagak atau memamerkan kekuasaan								**0**
2	Agresi langsung aktif nonverbal	Mendorong			40.32					**1**
		Memukul	06.44		01.19, 01.45, 20.41, 21.57, 38.25	01.46, 06.04, 07.45, 09.20, 09.55	06.19, 23.26		26.44	**14**
		Menendang					07.27, 24.07			**2**

3	Agresi langsung pasif verbal	Diam								**0**
		Tidak menjawab telepon								**0**
4	Agresi langsung pasif nonverbal	Pergi ke luar ruangan ketika target masuk								**0**
		Tidak memberi kesempatan target untuk berkembang							26.55	**1**
5	Agresi tidak langsung aktif verbal	Menyebarkan rumor negatif		14.58				00.54	22.35	**3**
		Menghinakan opini target pada orang lain			40.00					**1**
6	Agresi tidak langsung aktif nonverbal	Mencuri	15.37	22.17	24.26	22.30	07.03, 13.55	11.12, 23.04		**8**
		Merusak barang target	27.39, 27.54, 27.58, 28.02		00.48, 12.25, 40.09	09.08, 31.58, 37.16	17.38, 20.55, 22.46, 24.03	03.56, 16.20, 23.29		**17**
		Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target	14.49							**1**
7	Agresi tidak langsung pasif verbal	Membiarkan rumor mengenai target berkembang								**0**
		Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target								**0**

8	Agresi tidak langsung - pasif nonverbal	Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target			04.30					**1**
		Tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah			04.25					**1**
TOTAL			**8**	**4**	**22**	**20**	**26**	**24**	**26**	**130**

Judul Film : Tom & Jerry

Stasiun televisi: ANTV

Jam Tayang : 05.00-06.00

No.	Kategori Agresi	Indikator	Tanggal dan Waktu adegan agresi (Menit)							Total
			01/10	02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	
1.	Agresi Langsung Aktif Verbal	Meneriaki				33.51		24.45, 30.00		**3**
		Menyoraki				21.03			11.41	**2**
		Mencaci				35.19		04.29		**2**
		Membentak				18.26		00.13, 05.24, 07.51, 19.54	11.42, 18.20, 20.14, 21.03	**9**
		Berlagak atau memamerkan kekuasaan								**0**
2.	Agresi langsung aktif nonverbal	Mendorong								**0**
		Memukul		06.52, 32.02		30.09	06.05	01.07, 01.42, 03.27, 03.47, 11.13, 12.49, 13.49, 15.22, 15.28, 15.52, 16.03, 16.24		**16**
		Menendang								**0**
3.	Agresi langsung pasif verbal	Diam								**0**
		Tidak menjawab telepon								**0**
4.	Agresi langsung pasif nonverbal	Pergi ke luar ruangan ketika target masuk								**0**
		Tidak memberi kesempatan target untuk berkembang								**0**

	Agresi tidak langsung aktif verbal	Menyebarkan rumor negatif								**0**
		Menghinakan opini target pada orang lain								**0**
	Agresi tidak langsung aktif nonverbal	Mencuri	09.56, 04.30	05.06, 12.32, 13.09, 30.23, 31.01, 32.13, 33.07, 47.38		00.24, 26.18, 26.44, 34.52	02.28, 01.42, 04.23, 04.48, 05.03, 06.14, 07.10, 19.56	07.36, 08.56, 30.50	01.38, 03.36, 04.24	**28**
		Merusak barang target	05.01, 05.10	08.15, 08.22, 24.37, 47.23,	11.13	06.09, 25.11, 25.12		06.51, 10.22, 21.43, 21.55, 26.03, 27.41, 28.25, 29.52	03.50, 03.58, 04.31, 04.46, 05.05, 06.54, 12.41, 13.05 13.28	**27**
		Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target							14.44	**1**
	Agresi tidak langsung pasif verbal	Membiarkan rumor mengenai target berkembang								**0**
		Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target								**0**
	Agresi tidak langsung pasif nonverbal	Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target								**0**

	Tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah			05.55, 07.38, 08.47, 09.23,		03.18, 17.57	02.20	07.17, 19.05	**9**
TOTAL		**4**	**14**	**5**	**12**	**11**	**31**	**20**	**97**

Judul Film : Transformers

Stasiun Televisi : RTV

Jam Tayang : 06.00-07.00

No.	Kategori Agresi	Indikator	Tanggal dan Waktu adegan agresi (Menit)							Total
			01/10	02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	
1.	Agresi Langsung Aktif Verbal	Meneriaki				35.13, 35.17	14.40, 35.58		20.05	**5**
		Menyoraki								**0**
		Mencaci								**0**
		Membentak			30.15		10.25, 10.41, 11.17, 12.24, 14.40 14.55, 31.46	04.41	00.35, 06.59, 08.15, 10.34	**13**
		Berlagak atau memamerkan kekuasaan								**0**
2.	Agresi langsung aktif nonverbal	Mendorong	34.43, 35.07	32.28	01.05, 24.27	02.16, 44.57, 45.00				**8**
		Memukul	25.21, 35.58	00.45, 01.06, 06.28, 07.24, 20.34, 40.15, 45.24, 49.17, 49.49	25.34, 26.47, 29.40	02.35, 20.13, 20.17, 28.31, 28.49, 29.47, 44.52, 45.20, 45.36, 48.54	16.23, 39.42	10.35, 11.04, 11.15, 12.51, 13.26	16.26	**32**
		Menendang	18.20, 18.21,	49.01		02.37, 02.23, 02.48, 45.24, 49.02	12.25, 31.39, 36.31	09.48	02.01, 09.44	**14**
3.	Agresi langsung pasif verbal	Diam								**0**
		Tidak menjawab telepon								**0**

		Pergi ke luar ruangan ketika target masuk								**0**
4.	Agresi langsung pasif nonverbal	Tidak memberi kesempatan target untuk berkembang								**0**
5.	Agresi tidak langsung aktif verbal	Menyebarkan rumor negatif								**0**
		Menghinakan opini target pada orang lain							12.32	**1**
6.	Agresi tidak langsung aktif nonverbal	Mencuri								**0**
		Merusak barang target	35.39		00.33, 14.38, 15.43, 15.50, 15.56,	03.12, 07.29, 33.53	13.25		15.39, 17.09	**12**
		Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target								**0**
7.	Agresi tidak langsung pasif verbal	Membiarkan rumor mengenai target berkembang								**0**
		Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target								**0**
8.	Agresi tidak langsung pasif nonverbal	Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target								**0**
		Tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat							09.37	**1**

menghindarkan target dari masalah								
TOTAL	**7**	**11**	**11**	**23**	**16**	**7**	**11**	**86**

Judul Film : Upin dan Ipin

Stasiun Televisi : MNCTV

Jam Tayang : 18.00-19.00

No.	Kategori Agresi	Indikator	Tanggal dan Waktu adegan agresi (Menit)							Total
			01/10	02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	
1.	Agresi Langsung Aktif Verbal	Meneriaki				17.15, 20.24, 26.09, 26.49		34.26, 03.16		**6**
		Menyoraki								**0**
		Mencaci							10.23	**1**
		Membentak	11.36			11.57, 12.13, 12.54, 13.03, 14.57, 17.30 32.50	02.57, 03.20, 14.20, 14.34, 33.48, 34.46, 35.02, 35.12	04.32, 09.47, 20.17, 23.40,	00.33, 23.44, 23.56, 27.51, 38.16	**25**
		Berlagak atau memamerkan kekuasaan								**0**
2.	Agresi langsung aktif nonverbal	Mendorong			28.05		37.36	29.15, 29.16		**4**
		Memukul		15.58, 30.37	28.56	14.51, 15.23, 17.17			22.35, 22.40, 28.00, 36.38, 36.42, 36.43, 39.45	**13**
		Menendang							22.43, 36.16, 36.50	**3**
3.	Agresi langsung pasif verbal	Diam								**0**
		Tidak menjawab telepon								**0**
4.	Agresi langsung pasif nonverbal	Pergi ke luar ruangan ketika target masuk								**0**
		Tidak memberi								**0**

		kesempatan target untuk berkembang								
5.	Agresi tidak langsung aktif verbal	Menyebarkan rumor negatif		15.51						**1**
		Menghinakan opini target pada orang lain								**0**
6.	Agresi tidak langsung aktif nonverbal	Mencuri	01.21			30.50			19.27, 35.22	**4**
		Merusak barang target			00.10				40.22	**2**
		Menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target								**0**
7.	Agresi tidak langsung pasif verbal	Membiarkan rumor mengenai target berkembang								**0**
		Tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target	22.35							**1**
8.	Agresi tidak langsung pasif nonverbal	Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target								**0**
		Tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah							00.52, 00.59	**2**
TOTAL			**3**	**3**	**3**	**15**	**9**	**8**	**21**	**62**

LAMPIRAN C

ANALISIS *CHI SQUARE*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kategori agresi * film animasi	375	100.0%	0	0.0%	375	100.0%

kategori agresi * film animasi Crosstabulation

Count

		film animasi				Total
		spongebobs squarepants	Tom & Jerry	Transformers	Upin dan Ipin	
kategori agresi	agresi langsung aktif verbal	80	16	18	32	146
	agresi langsung aktif nonverbal	17	16	54	20	107
	agresi langsung pasif nonverbal	1	0	0	0	1
	agresi tidak langsung aktif verbal	4	0	1	1	6
	agresi tidak langsung aktif nonverbal	26	56	12	6	100
	agresi tidak langsung pasif verbal	0	0	0	1	1
	agresi tidak langsung pasif nonverbal	2	9	1	2	14
Total		130	97	86	62	375

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	161.595[a]	18	.000
Likelihood Ratio	151.586	18	.000
Linear-by-Linear Association	1.754	1	.185
N of Valid Cases	375		

a. 16 cells (57,1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,17.

Indikator Agresi

	Observed N	Expected N	Residual
Meneriaki	28	36.5	-8.5
Menyoraki	4	36.5	-32.5
Mencaci	9	36.5	-27.5
Membentak	105	36.5	68.5
Total	146		

Test Statistics

	Indikator Agresi
Chi-Square	180.192[a]
Df	3
Asymp. Sig.	.000

a. 0 cells (,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 36,5.

Indikator Agresi

	Observed N	Expected N	Residual
Mendorong	13	35.7	-22.7
Memukul	75	35.7	39.3
Menendang	19	35.7	-16.7
Total	107		

Test Statistics

	Indikator Agresi
Chi-Square	65.570[a]
Df	2
Asymp. Sig.	.000

a. 0 cells (,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 35,7.

Indikator Agresi

	Observed N	Expected N	Residual
menyebarkan rumor negatif	4	3.0	1.0
menghinakan opini target pada orang lain	2	3.0	-1.0
Total	6		

Test Statistics

	Indikator Agresi
Chi-Square	.667[a]
Df	1
Asymp. Sig.	.414

a. 2 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,0.

Indikator Agresi

	Observed N	Expected N	Residual
Mencuri	40	33.3	6.7
merusak barang target	58	33.3	24.7
menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target	2	33.3	-31.3
Total	100		

Test Statistics

	Indikator Agresi
Chi-Square	49.040[a]
Df	2
Asymp. Sig.	.000

a. 0 cells (,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 33,3.

Indikator Agresi

	Observed N	Expected N	Residual
menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target	1	7.0	-6.0
tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah	13	7.0	6.0
Total	14		

Test Statistics

	Indikator Agresi
Chi-Square	10.286[a]
Df	1
Asymp. Sig.	.001

a. 0 cells (,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 7,0.

judul film animasi

	Observed N	Expected N	Residual
Spongebobs Squarepants	130	93.8	36.3
Tom and Jerry	97	93.8	3.3
Transformers	86	93.8	-7.8
Upin dan Ipin	62	93.8	-31.8
Total	375		

Test Statistics

	judul film animasi
Chi-Square	25.523[a]
Df	3
Asymp. Sig.	.000

LAMPIRAN D

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

KEMENTRIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY
Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : http://fpsi.uin-suska.ac.id E-mail:fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/ 1002/2019 Pekanbaru, 3 Mei 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Provinsi Riau
Pekanbaru.

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Andriani
NIM : 11461203858
Jurusan : Psikologi
Semester : X (sepuluh)

ditugaskan untuk melakukan *riset di tempat* bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Kandungan Aggressive Behavior dalam Film Animasi (Analisis Isi pada Film Animasi Anak-anak di Station Televisi Nasional)."

Untuk itu *kami mohon bapak/ibu* berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Kuasa Dekan,

Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc., MA
NIP. 19690713 200312 1 004

Surat Kuasa
No. Un.04/F.VI/KP.07.6/1243/2019

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I & II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jenderal Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39119 Fax. (0761) 39117, PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id Kode Pos : 28126

032010

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/22639

TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/1302/2019 Tanggal 3 Mei 2019**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada

1. Nama		**ANDRIANI**
2. NIM / KTP	:	11461203858
3. Program Studi	:	PSIKOLOGI
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	**KANDUNGAN AGGRESSIVE BEHAVIOR DALAM FILM ANIMASI (ANALISIS ISI PADA FILM ANIMASI ANAK-ANAK DI STASIUN TELEVISI NASIONAL)**
7. Lokasi Penelitian	:	MEDIA ONLINE VIDIO.COM

Dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di Pekanbaru
Pada Tanggal : 10 Mei 2019

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)
DPM PTSP
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI RIAU

Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan

LAMPIRAN G

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI GAMBARAN ADEGAN AGRESI PADA FILM

ANIMASI YANG DITAYANGKAN DI STASIUN TELEVISI NASIONAL

Pada adegan ini, squidword menghancurkan barang yang bukan miliknya dengan sengaja

Pada adegan ini menampilkan komplotan kucing yang sedang mencuri makanan di rumah majikan Tom

Pada adegan ini ditampilkan adegan saling mendorong antar robot

Pada adegan ini menampilkan kak Ros sedang membentak Upin dan Ipin

Pada adegan ini menampilkan jerry dan tikus tanah mencuri sayuran pemilik kebun tanpa izin

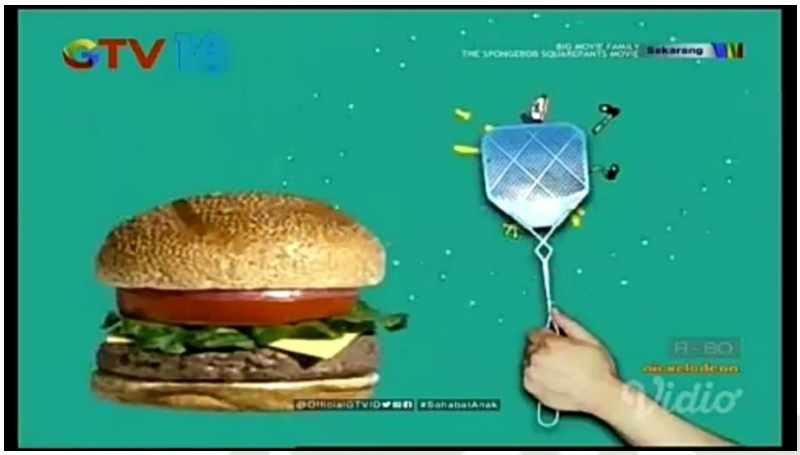
Pada adegan ini menampilkan adegan memukul antar robot

Pada adegan ini menampilkan Kak Ros memukul tangan Upin dengan sendok

Pada adegan ini menampilkan bu guru memukul tangan jarjit karena melihat kukunya yang panjang

Pada adegan ini menampilkan Jarjit dan Ehsan yang saling mendorong

Pada adegan ini menampilkan Tuan Krab memukul robot milik Plankton menggunakan palu

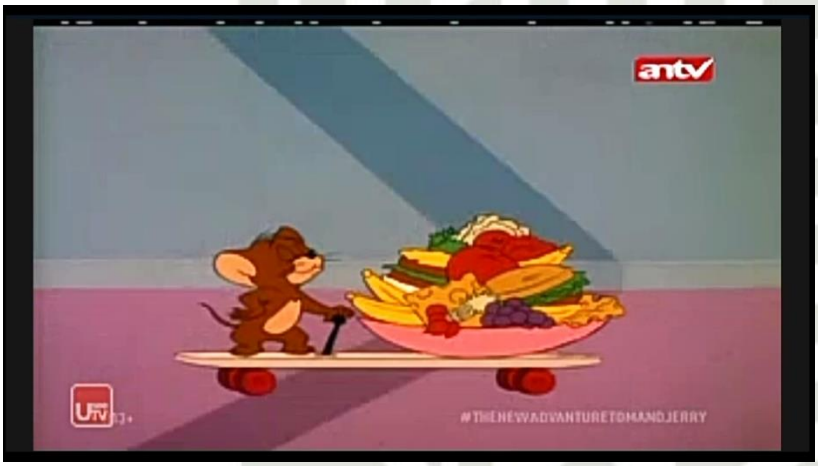


Pada adegan ini menampilkan sebuah tangan memukul Spongebob menggunakan spatula hingga tubuhnya hancur

Pada adegan ini menampilkan Squidword membentak Spongebob

Pada adegan ini menampilkan kucing hitam memukul kepala Tom menggunakan sekop

Pada adegan ini menampilkan kucing hitam memukulkan raket ke kepala Tom



Pada adegan ini menampilkan Jerry mencuri buah-buahan dari kulkas pemilik rumah

Pada adegan ini menampilkan robot saling memukul

Pada adegan ini menampilkan seorang anak laki-laki mendorong temannya

Pada adegan ini menampilkan robot menendang robot lainnya